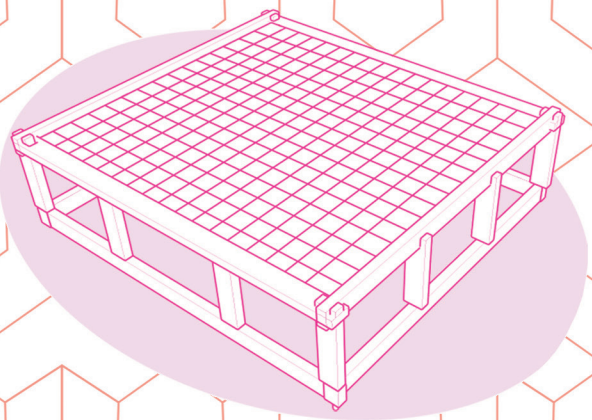

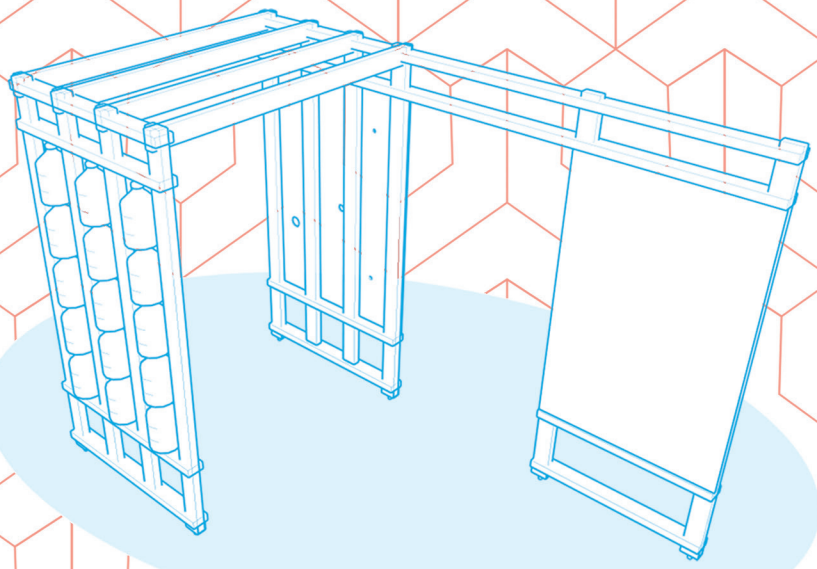

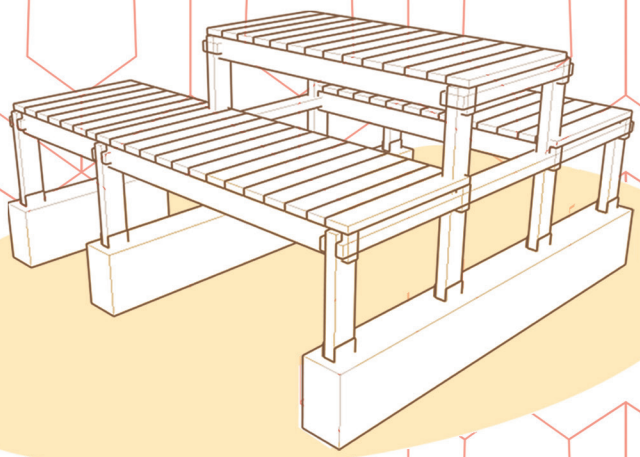

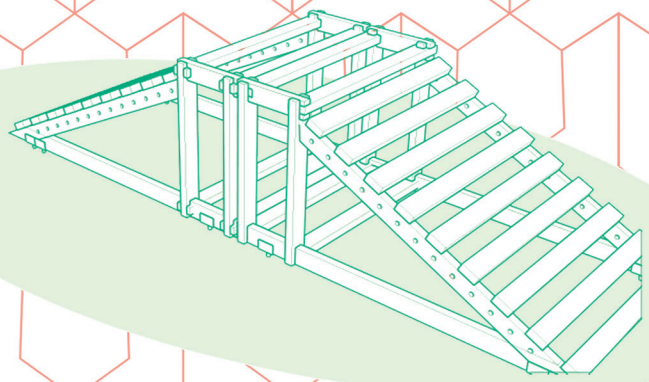

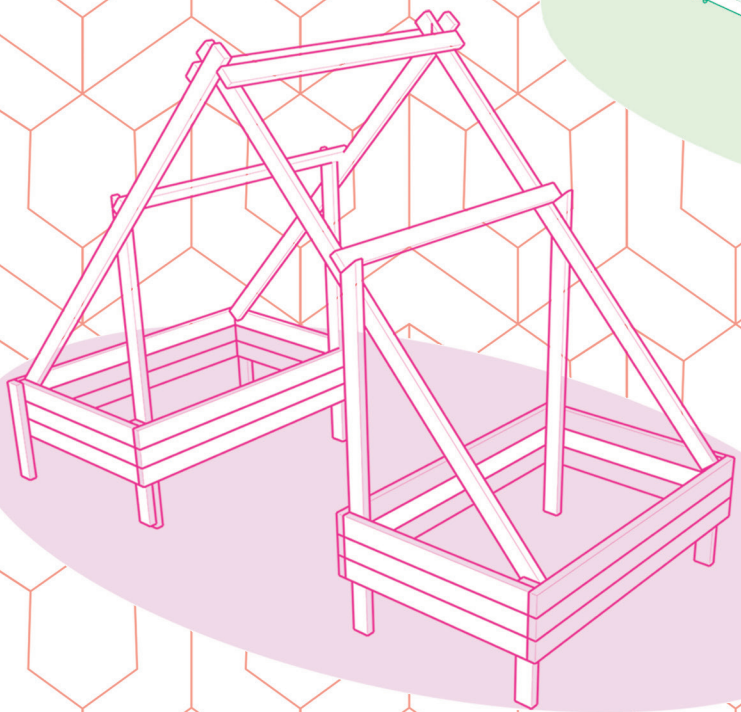

juegos de la serendipia

Laboratorio de cocreación y fabricación de un juego urbano

Moradores y caminantes casuales, bienvenidxs a Juegos de la serendipia, un espacio en donde gracias a la imaginación colectiva, todo fue, es y será posible. Pase y acomódese: este espacio está y estará en continua construcción y usted puede hacer parte.

¿Qué es juegos de la serendipia?

En el año 1754 el escritor inglés Horace Walpole enviaba una carta a su amigo Horace Mann en donde inventa la palabra serendipity para referirse a un encuentro inesperado y afortunado cuando se estaba buscando otra cosa ¿Esto le ha pasado a usted?

Walpole le explica a su amigo que esta palabra la inventó a partir de una antigua fábula siria que había leído llamada Los tres príncipes de Serendip, quienes en sus viajes por el mundo descubren por casualidad, astucia o una equilibrada mezcla de ambas, cosas que no estaban previstas. La serendipia es entonces ese juego del destino en donde un explorador se ve sorprendido con hallazgos maravillosos no planeados: es una combinación entre fortuna y tenacidad. Es entonces un proceso activo en donde la actitud de búsqueda detona una suerte de sintonía con el azar, permitiendo encontrar nuevos caminos y posibilidades sin planear: es la confianza en que en la imaginación y la especulación aventurera subyace todo avance del conocimiento.

Este espacio nace hoy y es la semilla de lo que queremos sea un proceso continuado de apropiación de La arboleda de Montecarlo en el barrio Jardín por parte de sus vecinos y vecinas para que sea lugar de encuentro, experimentación y aprendizaje comunitario. No es una respuesta: es el inicio de una búsqueda colectiva, una posibilidad para la prueba y el error y para la activación de una suerte de serendipia que acompañe de manera silenciosa el proceso hermoso y vertiginoso de construir a muchas manos un lugar común.

En memoria de
Camilo Toro Echeverri
Un gran amigo con
ideas geniales y que
supo alegrar todos los
momentos que compartimos
Buen viaje
Siempre te recordamos

Noviembre de 2019

¡Cuidemos este espacio para tod@s!
Vamos a hacer un sancocho #TodosPonen: cada uno trae algún ingrediente para compartir.
¿Qué hacemos para cuidar nuestro medio ambiente? ¡Vamos a comprometernos para proteger la Arboleda!
¡Párchate, cuida y siembra!

¡Mirá! Los vecinos se están organizando para construir un parque en la Arboleda ¿Vamos a ayudar?
ecin@
amos a
lo junt@s!
Juguemos en el bosque mientras el compost está ¿Cómo está?
Vecin@, mantengamos este espacio limpio ¡Vamos a hacerlo junt@s!

¿Sabías qué?
Productos como el chicle, crema dental, protector solar, jabones o la ropa que usas a diario, tienen residuos plásticos que van al agua y la contaminan.
Para reutilizar envases plásticos como los de las bebidas gaseosas, basta con lavarlos muy bien con agua y jabón.
Eco-lógica
Alimentos que pueden comprarse a granel como granos, frutas, nueces, entre otros, no necesitan estar empacados en bolsas plásticas.

Uno de los mayores contaminantes del mar son las máquinas de afeitar desechables: procura usar las tradicionales, es un alivio para el planeta y para tu bolsillo.
FACSI
Evitar usar productos desechables de plástico. Puedes tener utensilios de larga duración.
Los plásticos que encontramos en superficie solo son la punta de iceberg, ya que representan menos del 15% de todos los plásticos que hay en el mar.

Fabricar y jugar

Un *artesano* y un *jugador* hablan, con el compromiso de una buena contienda.

– Hagamos un ensayo: construir un juego como una acción lúdica y colectiva.

– Hágale, ¿quiénes y a qué queremos jugar?

– Podríamos buscar un lugar en la ciudad para re-imaginar el espacio y componerlo. En Medellín estamos acostumbrados a la imposición de límites que fracturan las posibilidades de encontrarnos y parchar tranquilamente; entre combos se dividen el territorio para la gestión de su economía, esa es la realidad social. ¿Qué tal agitar estas disputas al calor del juego?

– ¿Y si los invitamos a otro juego? Busquemos aliados, constituyamos reglas y conformemos equipos. El juego como experimento social puede sobreponer, mediante la creación libre e imaginativa, otras condiciones virtuales y temporales para deconstruir esos límites. Así se abre la posibilidad de reconectar a las personas y solucionar esas disputas de forma comunitaria. Desde la lúdica podemos plantear eventos para el intercambio de los saberes intergeneracionales y, desde una actitud ociosa, un nuevo reto como comunidad. ¿Listos?

– Todavía no, vamos por pasos. Este juego lo podemos pensar desde el uso del espacio público. Las alcaldías tienen entre sus obligaciones mejorar las condiciones del espacio público en toda la ciudad, el carácter de sus intervenciones es el diseño milimétrico y cada material usado tiene una lógica normativa; tanto por eso como por la inmensidad de la ciudad se hace difícil la atención oportuna de espacios que generan conflicto en cada uno de los barrios.

– ¡Sí! Las basuras en las esquinas son un problema: botamos escombros al lado de los postes, en plena calle, en las mangas; en los parques se hacen acopios ilegales de basura. Este problema es el reflejo del pensamiento individualista que nos caracteriza: la basura es lo que nos estorba en la casa, entonces ¡pa afuera, adonde vaya a dar! Habrá algo qué hacer con eso, ¿no? La ciudad es inmensa y sigue creciendo; no somos la institucionalidad, pero si nos juntamos unos tantos podremos hacer acciones lúdicas y pedagógicas para ocuparnos de nuestra calidad de vida en el barrio. El juego como experimento social puede permitirnos imaginar unos códigos o unas reglas para re-componer los usos del espacio. ¿Le intentamos?

– ¡Claro! Hay una fábrica, un espacio en disputa perfecto para el aprendizaje sobre lo común: la ciudad. Entonces podemos hacer de ella un laboratorio para la creación, para la fabricación auto-gestionada de espacios lúdicos construidos desde las intenciones comunitarias de la gente del barrio, para el aprendizaje y la gestión de las relaciones entre vecinos, de lo que nos identifica y lo que nos diferencia.

– ¿Podría lograrse eso? ¿Y si pensamos que lo que estamos haciendo no es por un público sí no por lo común? Es decir, no estaremos haciendo intervenciones milimétricas, pero sí estaremos jugando y experimentando con el uso del espacio, aprendiendo cómo solucionar los problemas locales desde el juego, apropiándonos de estos espacios vacíos, sin un programa institucional, para así cambiar el apellido de "público" por el de "común". En lo común el espacio tiene un doliente; en el espacio común nos construimos todos e intercambiamos saberes. De eso se trata el juego:

quienes participan le dan sentido al territorio compartiendo con otros sus propias habilidades, HA-CIÉN-DO-NOS.

– Bien, aliados tiene que haber. ¿Cómo podríamos poner esto en función del juego y del aprendizaje lúdico y comunitario?

– Jugar es fabricarse virtualmente un espacio y una temporalidad. Para jugar necesitamos la disposición ociosa de los participantes del juego, y cualquier espacio nos es útil. ¿Podemos pensar en unos objetos que sirvan de medio para la interacción entre los jugadores? Todos los juegos tienen, además de un sistema de reglas o códigos éticos, una forma material: un tablero, unos obstáculos, un reloj que marca el tiempo, un tablero de evaluación. Quienes participan en el juego adquieren unas habilidades, las cuales aumentan en la medida en que cada participante se desenvuelve repetitivamente en el sistema de juego para alcanzar los objetivos propuestos. ¿A qué jugamos?
– ¡A fabricar! Sumemos manos para tallar los materiales. Para fabricar se necesita un taller, un sitio donde podamos juntar los materiales y herramientas y dar forma a las ideas; esto es: juguemos al artesano. Quienes se comprometan a fabricar deberán, a su vez, estar dispuestos inicialmente a la repetición: las habilidades del hacer artesanal se adquieren gracias a la repetición del proceso de talla del material con las herramientas dispuestas, una y otra vez; también deben tener la disposición para aprender de la habilidad del otro y del error propio: escuchar, ahí está la clave. Jugar es como fabricar. ¿Vale?

– Todo juego significa algo. Jugamos por la pasión de una actividad libre: podemos encontrar significado simplemente en el encuentro con el vecino que no veíamos hace rato. Me parece que podemos disfrutar del juego de fabricar unos juegos. ¿Podemos hacer un juego que nos ponga en la pedagogía de la gestión de las basuras? ¿Uno que, mediante el uso de plantas, huertos y material reciclado, nos permita aprender a ubicar y utilizar los residuos de forma debida?

– ¡Sí!

– ¿Podemos hacer un juego que sirva para ejercitar la mente? ¿Uno con el cual podamos adquirir habilidades lógicas? ¿Un circuito para el movimiento del cuerpo que diversifique la movilidad cotidiana y permita saltar, treparse, colgarse, agacharse, correr?

– ¡Sí y sí! Con la fabricación y la disposición de las manos que quieran aprender, podemos hacer cualquier cosa que nos imaginemos.

– ¡Listo! Entonces manos a la obra…

Noviembre de 2019

Proyecto ganador de la Convocatoria de Estímulos para el Arte y la Cultura 2019
Secretaría de Cultura Ciudadana de Medellín

Un proyecto de:

TANGIBLE · CIUDAD CREATIVA · PROYECTO NN

En colaboración con:

parque explora MEDELLÍN · exploratorio TALLER PÚBLICO DE EXPERIMENTACIÓN · Escuela Ambiental Comuna 3 · Fundación SUMAPAZ

Con el apoyo de:

Alcaldía de Medellín

juegos de la serendipia

Laboratorio de cocreación y fabricación de un juego urbano

Este proyecto fue co-creado y construido en colaboración con: Katherine Londoño Sarrazola, Roger Alexis Restrepo Restrepo, Juan Manuel Betancur, Gonzalo Bedoya Vélez, Simón Ospina Zuluaga, María Alejandra Pérez Echeverri, Jonathan Balvin Restrepo, Lina Guerrero Torres y la Escuela ambiental de la Comuna tres: Juan Carlos Mesa Moncada, Rocío Diaz Martinez, Fany Bustamante, Jhon Jairo Londoño Serna, Gloria Amparo Agudelo, Zulay Echeverry, Olga Patricia Acevedo, Expedito Cañaveral, Elizabeth Ospina, Natalia Cristina Vasco, el equipo de el Exploratorio, el equipo de Teks: Camilo Toro Echeverri, Gabriel Esteban Duque Quintero, Luisa Fernanda Echeverri Montoya, Juliana Mesa Betancur, Carlos Daniel Montoya y Laura Sofía Montoya.

Agradecimientos especiales a Juan Diego Ibatá, César Mendoza y a la Fundación Sumapaz.

D
A
C
E